

**JOGANDO NO LADO SOMBRIO:
representações e experiências de personagens nazistas em vídeo games**

**PLAYING ON THE DARK SIDE:
representations and experiences of nazi characters in video games**

Leonardo Faria Freitas¹
Marcus Vinícius Costa Lage

INTRODUÇÃO

A Segunda Guerra Mundial (1939-1945) consolidou-se como o conflito mais devastador da história moderna, gerando um vasto acervo historiográfico que se tornou repertório frequente para produções midiáticas, incluindo vídeo games. Contudo, predomina nessas representações uma narrativa centrada na perspectiva dos Aliados, sendo a visão alemã praticamente inexistente como foco principal. O advento dos jogos multiplayer Jogador vs. Jogador (PvP) tensiona essa convenção ao exigir que jogadores assumam, ainda que ficcionalmente, o papel de soldados nazistas. Este trabalho investiga essa inserção do jogador na pele de personagens do Terceiro Reich, analisando as problemáticas emergentes: da raridade de uma representação factual aos riscos de má interpretação catalisada por escolhas de jogabilidade. A pesquisa concentra-se em jogos PvP onde participantes assumem a identidade de soldados nazistas, gerando paradoxos: representação historicamente apagada (omissão de atrocidades, supressão de símbolos) coexiste com estigmatização de jogadores. No cruzamento entre interatividade, representação histórica e ética, o estudo busca responder: o que significa, sob os pontos de vista pedagógico, histórico e ético, "interpretar" um nazista em um jogo?

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este trabalho fundamenta-se em um quadro teórico interdisciplinar para analisar a representação de soldados nazistas em vídeo games. A teoria da representação de Stuart Hall (1997) fornece o instrumental para decifrar como signos visuais, narrativos e sonoros constroem representações estereotipadas ou simplificadas da Wehrmacht. Dialoga-se com a historiografia de Christopher R. Browning (2014), cujos estudos desmontam o "Mito da

¹ leofaria1@outlook.com ; PUC Minas Campus Coração Eucarístico

Wehrmacht Limpa", servindo como parâmetro para confrontar representações ludificadas que omitem a cumplicidade do exército alemão em crimes de guerra. A ética dos jogos de Miguel Sicart (2009) investiga a experiência moral do jogador através da distinção entre "ética projetada" (regras e sistemas dos desenvolvedores) e "ética vivenciada" (escolhas do jogador). Esta lente analisa como o design pode banalizar a gravidade histórica de incorporar um soldado nazista. Por fim, o pensamento de Theodor Adorno (2003) sobre "Educação após Auschwitz" fornece o horizonte ético-político, questionando o potencial pedagógico ou de banalização contido na simulação lúdica do nazismo.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa e teórico-analítica, cujo objetivo é a análise crítica de representações midiáticas, pautada em revisão bibliográfica e análise de objetos. O corpus de análise é composto por um recorte intencional de jogos eletrônicos que possibilitam ao jogador incorporar a perspectiva de soldados do Eixo. O foco recai sobre títulos do modo Jogador vs. Jogador (PvP) – como *Enlisted*, *Battlefield V* e *Call of Duty: WW2* –, nos quais a performatividade do usuário como combatente nazista é central para a experiência multiplayer. Complementarmente, e em escala menor, serão examinados jogos do modo Jogador vs. Ambiente (PvE) – como *Running With Rifles* e *Easy Red 2* –, a fim de contrastar a representação do inimigo controlado por IA com a experiência de interpretá-lo ativamente. A investigação será conduzida através de uma análise crítico-interpretativa, operacionalizada em três eixos interligados: Análise de Representação: Com base em Stuart Hall (1997), serão examinados os elementos visuais, narrativos e sonoros que constroem a figura do soldado alemão, identificando estereótipos, simplificações e estratégias de representação. Análise da Ética Projetada: Utilizando os conceitos de Miguel Sicart (2009), serão investigadas as mecânicas de jogo e escolhas de design que compõem a "ética projetada". Serão analisados sistemas de personalização, designação de objetivos, balanceamento de facções e a estrutura geral de jogo que enquadram a experiência de "jogar como o perpetrador". Análise Historiográfica: As representações e mecânicas identificadas serão cotejadas com a evidência histórica, notadamente os trabalhos de Christopher R. Browning (2014) que desmontam o "Mito da Wehrmacht Limpa". Este confronto buscará apontar dissonâncias, anacronismos, omissões ou aderências à narrativa histórica

consolidada. O objetivo final desta tríade analítica é compreender como estes jogos representam e instrumentalizam a figura do soldado nazista, para então refletir sobre as implicações éticas e pedagógicas dessa representação. Busca-se, à luz do pensamento de Theodor Adorno (2003), equilibrar a crítica à potencial banalização do horror histórico com a reconhecida natureza lúdica dos games, problematizando o difícil equilíbrio entre liberdade de expressão, responsabilidade histórica e a prevenção da instrumentalização dessas narrativas por ideologias neonazistas.

DISCUSSÃO E/OU RESULTADOS

A análise de jogos como *Battlefield V*, *Call of Duty: WW2*, *Enlisted*, *Running With Rifles* e *Easy Red 2* revelou padrões convergentes na representação do soldado nazista. Pela teoria de Stuart Hall (1997), identifica-se estratégia de neutralização e apagamento: genericidade (soldado como combatente genérico), supressão de símbolos nazistas (substituição por Cruz de Ferro) e foco exclusivo no militarismo, omitindo Holocausto e crimes de guerra. A ética projetada (Sicart, 2009) varia entre títulos: de banalização pela neutralidade (*CoD WW2* multiplayer, onde escolher facção nazista é decisão trivial) até autenticidade antiética (*Easy Red 2*, com realismo visual da SS mas mecânicas permissivas como execução de prisioneiros sem consequências). O confronto com a historiografia de Browning (2014) confirma que maioria dos jogos perpetua o "Mito da Wehrmacht Limpa" mediante omissão de crimes de guerra, dissociação entre soldado e regime nazista, e representação higienizada da SS. Conclui-se que a representação é predominantemente gamificada e descontextualizada. A combinação de neutralização representacional (Hall), banalização ética (Sicart) e omissão histórica (Browning) trivializa o regime nazista. Casos como *Garry's Mod* – onde apropriação por comunidades neonazistas ocorre – alertam para consequências da irresponsabilidade no design. À luz de Adorno (2003), estes jogos falham em seu potencial pedagógico de "prevenção da repetição", priorizando jogabilidade e autenticidade visual em detrimento de contexto histórico e responsabilidade ética. O desafio permanece: equilibrar jogabilidade, respeito às vítimas e rigor histórico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a representação do soldado nazista em games é historicamente esvaziada e eticamente banalizada, perpetuando o "Mito da Wehrmacht Limpa" (Browning). A ética projetada (Sicart) falha em contextualizar gravidade histórica reduzindo a escolha a mera jogabilidade. Urge repensar essas representações, equilibrando jogabilidade, rigor histórico e respeito às vítimas honrando o imperativo adorniano de "prevenção da repetição". Sugere-se estender a análise a jogos de estratégia e simulação.

Palavras-chave: Segunda Guerra Mundial; Nazismo nos jogos; Jogos de computador; ética em games; Mito da Wehrmacht limpa

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. Educação após Auschwitz. In: ADORNO, Theodor. **Educação e Emancipação**. Tradução de Wolfgang Leo Maar. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995. p. 119-138. Disponível em: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56174734/Adorno-Educacao-apos-Auschwitz-libre.pdf>. Acesso em: 12 set. 2025.

BBC. **Germany eases ban on swastikas in video games**. BBC News, 9 ago. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651>. Acesso em: 11 set. 2025.

BROWNING, Christopher R. Wehrmacht Reprisal Policy and the Mass Murder of Jews in Serbia. **Militärgeschichtliche Zeitschrift**, v. 33, n. 1, p. 31-47, 1983. Disponível em: <https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1524/mgzs.1983.33.1.31/html>. Acesso em: 12 set. 2025.

KOTZ, Dan. **Germany lifts ban on swastikas in video games**. CNN, 10 ago. 2018. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2018/08/10/europe/germany-video-games-nazi-symbols-intl>. Acesso em: 11 set. 2025.

PARADOX INTERACTIVE. **Release restrictions in Germany**. **Paradox Plaza Forum**, 2018. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/release-restrictions-in-germany.924504/>. Acesso em: 11 set. 2025.

PAULA, Cássio Remus de. Os aversivos braços da suástica virtual: análises sobre as representações dos símbolos nazistas em jogos eletrônicos. **Aedos**, Porto Alegre, v. 16, n. 38, jan./jun. 2025. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/140082>. Acesso em: 11 set. 2025.

SAVIANI, Dermeval. Análise crítica da organização escolar através das Leis nº 4.024/61 e 5.692/71. *In*: SAVIANI, Dermeval. **Do senso comum à consciência filosófica**. São Paulo: Cortez, 1980. p. 133-156.

SAVIANI, Dermeval. **Política educacional brasileira**: limites e perspectivas. Conferência proferida na Pontifícia Universidade Católica de Campinas em 19 de junho de 2007. Recebido em 6/10/2007 e aceito para publicação em 19/3/2008.

SICART, Miguel. **The Ethics of Computer Games**. Cambridge: The MIT Press, 2009. E-book. Disponível em: <https://mitpress.mit.edu/9780262516624/the-ethics-of-computer-games/>. Acesso em: 11 set. 2025.

SMITH, Alex. **The Disturbing World of Nazi Roleplaying in Garry's Mod**. The Gamer, 15 mar. 2023. Disponível em: <https://www.thegamer.com/nazi-roleplaying-garrys-mod-1942rp-auschwitzrp/>. Acesso em: 13 set. 2025.